NOME DA PERSONA

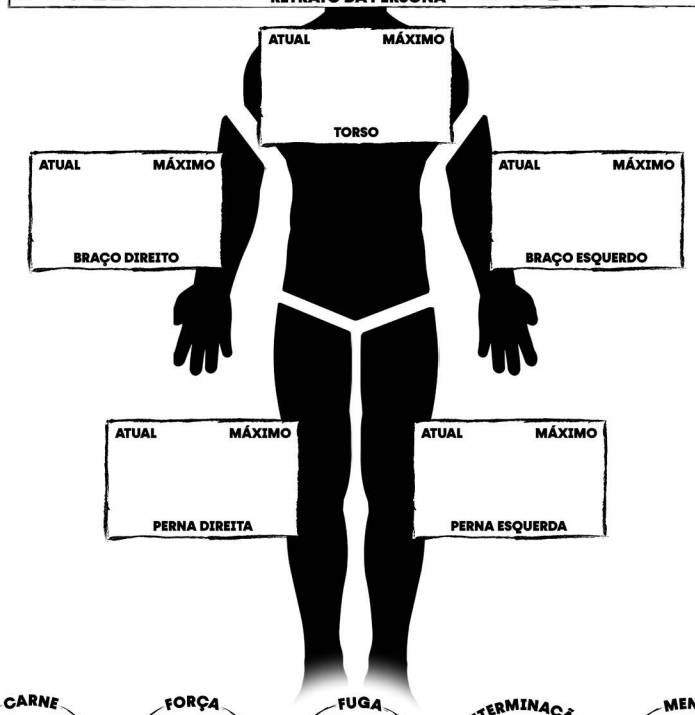
## Conhecimentos

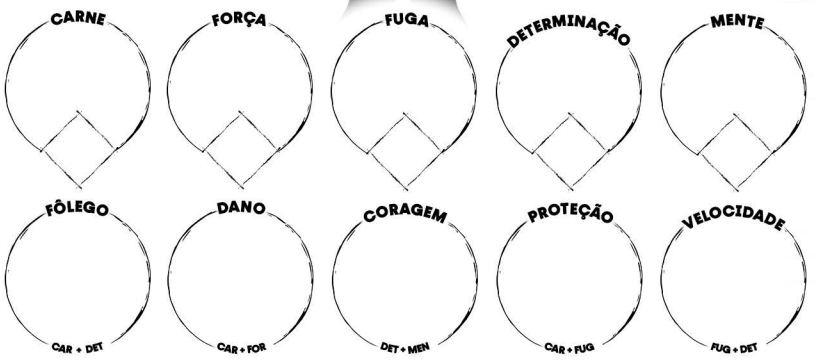
- [ ] **Esforço**
  Usado para realizar ações físicas, como manter o fôlego, empurrar algo pesado, resistir a venenos...
- [ ] **Saber**
  Usado para testar diferentes conhecimentos adquiridos através de estudo, educação ou conversas
- [ ] **Místico**
  Usado para saber de temas não-mundanos, como artes ritualísticas, religiosas, místicas...
- [ ] **Mundo**
  Usado para saber sobre o mundo natural, a terra, o que habita nela e como sobreviver
- [ ] **Rastro**
  Usado para testar seus sentidos e a sua capacidade de perceber detalhes ocultos no ambiente
- [ ] **Emocional**
  Usado para testar as suas emoções e definir o quão bem você consegue lidar com elas
- [ ] **Social**
  Usado para influenciar emoções alheias e alterar a percepção que outras pessoas têm de você
- [ ] **Bandidagem**
  Usado para cometer delitos ou fazer o seu melhor para não te pegarem enquanto os comete
- [ ] **Reflexos**
  Usado para testar a sua agilidade enquanto se esquiva ou acerta alguma coisa
- [ ] **Duelo**
  Usado para testar seus conhecimentos marciais e identificar brechas ou vantagens em um combate

## Fora de Ação

- [ ] **Primeira Vez**
  Adquire as mazelas **No Chão** e **Sem Reação**, se livrando delas no final do próximo turno de combate ou minuto. Ao retornar, também recupera metade do seu limite máximo de Estresse.
- [ ] **Segunda Vez**
  Adquire as mazelas **No Chão** e **Sem Reação**, se livrando delas no início da próxima Cena de Jogo. Ao retornar, também recupera uma quantidade de Estresse igual ao seu valor de **Fôlego**.
- [ ] **Terceira Vez**
  A Persona morre.

RETRATO DA PERSONA




## Motivação:

## Papel de Persona:

## Habilidade Principal:

## Habilidades Únicas:

## Habilidades Gerais:

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

## Inventário

**Equipamentos Carregados:**

**Equipamentos Guardados:**

## Zona de Acerto

| De 1D6: | (Reduzida) | (Aumentada) |
|---|---|---|
| 1 - Falha Crítica | 1 - Falha Crítica | 1 - Falha Crítica |
| 2 à 3 - Falha Regular | 2 - Falha Regular | 2 à 4 - Falha Regular |
| 4 à 5 - Sucesso Regular | 3 à 5 - Sucesso Regular | 5 - Sucesso Regular |
| 6 - Sucesso Crítico | 6 - Sucesso Crítico | 6 - Sucesso Crítico |

| De 2D6: | (Reduzida) | (Aumentada) |
|---|---|---|
| 2 à 3 - Falha Crítica | 2 à 3 - Falha Crítica | 2 à 3 - Falha Crítica |
| 4 à 6 - Falha Regular | 4 - Falha Regular | 4 à 9 - Falha Regular |
| 7 à 10 - Sucesso Regular | 5 à 10 - Sucesso Regular | 10 - Sucesso Regular |
| 11 à 12 - Sucesso Crítico | 11 à 12 - Sucesso Crítico | 11 à 12 - Sucesso Crítico |

## Mazelas:

- [ ] **Botando para Fora**
Deixa de somar o Núcleo de Carne à sua Proteção, além de sofrer **1 Ponto de Estresse** ao final de cada turno dessa forma. Termina se a Persona obter sucesso em um **teste de Esforço**.

- [ ] **Carne Fraca**
Adquirida ao recuperar **10 Pontos de Estresse ou mais** de uma só vez numa cena ou rodada de combate. O próximo ataque sofrido causará o **dobro de dano**.

- [ ] **Coragem Cega**
Adquirida ao recuperar **3 pontos de Coragem ou mais** de uma só vez numa cena ou rodada de combate. **Proteção é reduzida** em um valor igual a quantidade de pontos recebidos, até receber um **ataque crítico**.

- [ ] **Ferida**
Adquirda após sofrer uma quantidade de dano **igual ou maior do que a metade** do seu limite máximo de Estresse. Ao final de cada rodada dessa forma, volta a receber a mesma quantidade de Estresse que originou a mazela. Termina se uma Persona gastar um uso do **Kit de Primeiros Socorros**. Ao sofrer ataques críticos, a quantidade de pontos recebidos no final de cada rodada **aumenta em 1 ponto cumulativo**.

- [ ] **Fome**
Se até realizar uma Cena de Descanso a Persona não tiver se alimentado uma única vez, a quantidade de Pontos de Estresse que recuperar com habilidades ou equipamentos que não sejam uma Ração é **reduzida pela metade**. Além de também adquirir a mazela

- [ ] **Jura de Morte**
Enquanto estiver com essa mazela, a Persona se torna o **alvo de todos os ataques inimigos**. Termina se escapar, esconder ou executar o responsável pela

- [ ] **No Chão**
Deve gastar uma **Ação Extra e de Movimento** para se levantar. Enquanto permanecer assim, todos os seus dados de ataque devem ser rolados novamente e utilizados com o seu pior resultado. Enquanto ataques contra você também são rolados novamente, mas com o melhor resultado sendo usado.

- [ ] **No Escuro**
Enquanto a Persona estiver **No Escuro**, ela também sofre de **Pavor** e sempre que rolar um dado de ataque deve **rolá-lo mais uma vez e utilizar o pior resultado**.

- [ ] **Pavor**
Deve usar o seu **máximo de Velocidade** para se afastar da origem do seu medo ou de perigos imediatos. Todos os bônus são subtraídos ao invés de somados às suas rolagens, além de **reduzir 1 Ponto de Coragem dos seus aliados** ao final de cada rodada, ou a cada minuto fora de combate. Sempre que fizer um ataque faça uma tiragem de Cara ou Coroa e escolha um dos valores antes de saber seu resultado. Se acertar, você ataca normalmente, mas se errar você gasta a sua ação e **não consegue atacar pelo medo**. Após escapar da origem do Pavor, você pode realizar **testes de Emocional** a cada rodada de combate, ou minuto de jogo, para se recuperar da mazela. Aliados podem gastar uma **Ação Regular** para tentar livrar Personas do Pavor, **recuperando 1 Ponto de Coragem**.

- [ ] **Pegando Fogo**
Recebe metade do dano original que ocasionou a mazela ao final de cada rodada de combate ou minuto. Na próxima vez que receber esse dano, ele é **reduzido em 1 ponto continuamente**. A mazela termina se a Persona gastar uma **Ação Regular e de Movimento** para apagar o fogo, ou o **dano zerar completamente**. Se uma Persona sofrer **mais de 5 Pontos de Estresse** dessa forma, ela também recebe uma **Ferida**.

- [ ] **Sem Fôlego**
Enquanto estiver Sem Fôlego, **Ações Regulares** passam a ser Completas, **Ações Extras** passam a ser Regulares, **Ações de Movimento** têm a velocidade reduzida pela metade, **Ações Completas** demoram 2 turnos de combate ou minutos para serem realizadas. Ao final de cada turno dessa forma, pode realizar um **teste de Esforço** como uma Ação Completa para se recuperar com um sucesso. Uma Persona pode ficar Sem Fôlego por uma quantidade de turnos, ou minutos fora de combate, igual ao seu **Núcleo de Carne**. Após isso, ficará **Fora de Ação**.

- [ ] **Sem Reação**
Uma Persona só pode ficar Sem Reação por **2 turnos**. Ao final do primeiro turno, pode realizar um **teste de Rastro** para se recuperar. Enquanto permanecer dessa forma, sua **proteção é reduzida a 1** e deixa de receber os bônus de proteções que **não sejam armaduras**.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com